Conan: Capítulo 8 - Baracho e Bucaneiro (35 a 37 anos)

por Fernando Neeser de Aragão
em 07/10/2004

Cronologia de Conan, o Bárbaro

Interpretada por Fernando Neeser de Aragão
Baseada parcialmente na obra de Robert E. Howard, John D. Clark, P. Schulyer Miller. Jim Neal e Marvel Comics

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:
ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN
ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)

CAPÍTULO 8

BARACHO E BUCANEIRO (35 a 37 anos)

De Volta à Pirataria

Eventualmente Conan chega às Ilhas Barachas além da costa de Zingara. Na fortaleza chamada Porto Tortage, ele finalmente realiza seu objetivo de se tornar um dos famosos e temidos piratas Barachos. Conan se torna imediato do Falcão, sob o comando de Gonzago. O capitão, que alega ter nascido sob um signo de sorte, navega rumo a uma ilha na costa da Stygia, onde fica a torre de um feiticeiro chamado Siptah. Correm rumores de que Siptah se encontra morto, cercado por seu tesouro, que inclui uma gema mística. Mas a sorte de Gonzago acaba, e ele é morto por um ser-morcego que servia a Siptah, que realmente está morto. Conan atira a gema mística contra o monstro, que se une ao seu mestre na morte. Por causa disto, não há reclamações quando ele se proclama o sucessor de Gonzago como capitão (A Jóia da Torre/ ESC 21). Ao abordar um navio stígio, Conan e seus piratas descobrem que o único tesouro a bordo é uma antiga e seca múmia (Tesouro/ ESC 130).

Thulsa Doom, Thoth-Amon e Viagem a Uma Terra Desconhecida

Mas um tripulante invejoso chamado Twist e vários aliados enfrentam Conan e começam a enterrá-lo vivo. Um pirata khitaiano chamado Kuchum chega a tempo de ver Conan se libertar e matar seus captores. Como a filha guerreira de Kuchum, Li-Zya,

afundou o Falcão na sua ausência, Conan se junta a Kuchum no seu navio, o Faisão do Mar. Ele fica surpreso ao descobrir que o khitaiano é guiado pelo crânio falante e sem corpo de Thulsa Doom, o feiticeiro da era Pré-Cataclismo que já fora inimigo do Rei Kull, assim como de Conan. O Cimério toma a filha de Kuchum como refém, para desencorajar o khitaiano de atirá-lo no mar. Quando um dragão do mar sem olhos ataca o navio, Conan atira contra ele o crânio de Thulsa Doom. O réptil é destruído na explosão resultante, mas o crânio de Doom sobrevive (A Caveira dos Mares/ ESC 101). Na costa da Stygia na altura de Khemi, o Faisão do Mar captura um navio daquele reino. Ganhando a confiança de Li-Zya (assim como sua cama), Conan descobre que o pai dela é um herói naval khitaiano que caiu em desgraça ao perder despojos capturados em jogo, e que veio para o ocidente buscando se redimir aos olhos do imperador. Ele descobriu o crânio de Thulsa Doom em uma ilha, que jurou guiá-lo até um grande tesouro. Um sobrevivente stígio, escondido desde a tomada de seu navio, rouba o crânio de Doom. Ele o leva até o feiticeiro Thoth-Amon, que atualmente reside no Templo de Set em Khemi, onde é o senhor absoluto das Serpentes-Homens, cobras com cabeças humanas que têm parentesco com os lendários Homens-Serpentes. Conan, Li-Zya e outros khitaianos recuperam o crânio de Doom. Mas não se apercebem de que Thoth-Amon dominou a mente (e os olhos) do macaco de estimação de Kuchum, Ee-ch'ing (Serpentes nas Sombras de Khemi/ ESC 102).

Thulsa Doom indica a Kuchum que este navegue para os mares ao sul de Khitai, onde ele encontrará o tesouro prometido. À noite, Thoth-Amon conversa (através do macaco) com o crânio de Doom. Thoth e Doom são inimigos, pois Doom usurpou a soberania sobre os Homens Serpente (com cabeças de serpente e corpos de homem); ambos desejam dominar os dois ramos da raça reptílica. O corpo sem cabeça de Thulsa Doom aguarda a volta do crânio em seu destino final.

Contornando a costa ao sul da Stygia e de Kush, Kuchum e sua tripulação em terra firme são atacados pelos Homens Serpente que assumem a aparência humana, mesmo após Conan matar o alto sacerdote de rosto de serpente, Hisssarlion (O Cabo dos Sonhos Negros/ ESC 103). Os Homens Serpente de Thulsa Doom assumem as formas de Kuchum, Conan e Li-Zya para poderem comandar os piratas khitaianos. Com o tempo eles chegam até uma ilha bem afastada do continente, ao sul de Khitai, habitada por uma raça de humanos com caudas, os quais escravizaram, há muito, a raça de nativos locais. Quando a cabeça de Thulsa Doom é reunida ao seu corpo, Thoth-Amon (através de Ee-ch'ing) não tem escolha, a não ser ajudar Conan. No final, os dois feiticeiros convocam a ajuda de colossais deidades serpentes locais. O vencedor não quer ter parte nem com Doom nem com Thoth, e os expulsa violentamente de suas terras. Kuchum adquire seu tesouro - graças ao fato da chegada dos piratas ter trazido uma doença que elimina a tribo dos homens de cauda, o que libertou os escravos nativos (Morte em uma Terra Desconhecida/ ESC 104).

Espadas de Yamatai

De volta a Khitai, Kuchum recupera as graças do jovem Imperador Dragão (um antigo companheiro de jogos de Li-Zya) que ascendeu ao trono desde sua partida. Uma emissária de um novo reino ilhéu ao leste, apesar de supostamente estar buscando a paz, se revela como sendo Nojingo, a rainha-feiticeira de Yamatai. Enquanto Conan enfrenta dragões-leões de pedra aos quais ela dá vida, ela captura o Imperador e um vento mágico impele seu navio em direção ao seu lar. Conan é recrutado para ir junto com

Kuchum e Li-Zya na perseguição, mas o Faisão do Mar é afundado por tempestades mágicas. Conan e Kuchum, arrastados pelo mar até a praia, despertam e se vêem prisioneiros de Yuki-Onna e suas mulheres guerreiras, que os levam até a fortaleza de Nojingo, dentro de um vulcão ativo (A Rainha-Bruxa de Yamatai/ ESC 105). Enquanto isso, Li-Zya uniu forças com Tawara Sho, pai de Nojingo, que também é inimigo jurado dela (e feiticeiro). Conan escapa de uma câmara de tortura yamatana, no instante em que as forças de Tawara Sho tomam de assalto a fortaleza vulcânica. Desesperada, Nojingo invoca o demônio do vento Vuu-shiin em sua ajuda. Tarawa Sho e Nojingo perecem juntos. E Kuchum morre como desejava viver - lutando pela vida do Imperador. O jovem Imperador pede a Li-Zya para que seja sua noiva. Naquela noite, uma visão de Tarawa Sho transporta magicamente Conan pelo ar em direção oeste - e ele acaba caindo nas águas da costa de Porto Tortage (Trovão sob Yamatai/ ESC 106).

No Rastro de Tranicos - Perigo em Porto Tortage

Nadando em direção a costa, o Cimério se vê um pirata sem um navio. Strombanni, o messântio, lhe oferece o posto de imediato no Mão Vermelha. Assim que zarpam, Strom revela que procura pelo lendário Tesouro de Tranicos, enterrado pelo mais cruel de todos os barachos, um século atrás. Quem também está à procura é seu rival, Zarono Negro, um zíngaro que no momento navega com os barachos, e que segue como uma sombra o navio de Strom. A tripulação do Mão Vermelha aborda o navio mercante zíngaro, rendendo a Strombanni uma adorável prisioneira, lady Morganis de Kordava - e uma infernal jovem loira chamada Valéria, que se disfarçou de homem para singrar os mares. Na ilha onde Tranicos, o Sanguinário, matou o exilado stígio Toth-Mekri e roubou seu tesouro, eles enfrentam o Devorador dos Mortos, que vive o bastante para quase pôr fim à carreira de Strom antes que Conan descubra seu segredo (O Devorador dos Mortos/ ESC 107). Strombanni entra furtivamente em Messântia, capital portuária de Argos. Enquanto ele e Zarono saem à procura de um velho avarento que pode ter um mapa mostrando a localização do tesouro de Tranicos, Conan e Valéria levam lady Morganis até a casa de Públio, um intermediário que Strom deseja que entre em contato com o marido de sua adorável prisioneira. Morganis, entretanto, se propõe a providenciar seu próprio resgate, lhes contando a localização em Messântia do Dragão de Kao Tsu, um ídolo valioso de um culto vendiano. O próprio culto vem à cidade recuperar seu ídolo. O confronto ocorre no Templo dos Mil Deuses, mas Conan termina apenas com um Dragão falso. Enquanto isso, o velho avarento é morto, e Strombanni e Zarono suspeitam um do outro do roubo do mapa. É uma rivalidade e uma suspeita, que fingirão não existir nos anos que virão (Uma Noite em Messântia/ ESC 108).

No caminho de volta as Ilhas Barachas, os piratas "resgatam" três belas donzelas cantando em um barco aberto à deriva, e as levam a Tortage. Mas as jovens mulheres têm um efeito insidioso na fortaleza, pois os piratas logo estão brigando entre si e geralmente se comportando como pecadores arrependidos. De fato, as donzelas os persuadem a exilar todas as outras mulheres de Tortage, inclusive Valéria. Até mesmo Conan cai brevemente vítima das artimanhas místicas delas. Mas ele se recupera a tempo de impedir as donzelas de sacrificar todos os barachos a um demônio devorador de almas que habita no fundo do lago de uma montanha. Ao se recobrarem, os piratas seguem para seus navios para interceptarem a embarcação que levou suas mulheres (O Devorador de Almas/ ESC 109). Com Tortage praticamente deserta, Conan tem pouco o que fazer a não ser disputar braço de ferro com Pythios, o botequineiro dos barachos. Sua disputa amigável é interrompida quando uma armada de piratas zíngaros adentra a

baía, liderados pelo Petrel, o navio de Zarono Negro, que escolheu este momento para virar a casaca. Também a bordo estão Lorde Hambria, o pérfido marido de lady Morganis, e um feiticeiro chamado Sinnjatorix. Conan é forçado a mergulhar até as ruínas da moradia do Devorador de Almas e recuperar um pedaço de uma imensa concha de um náutilo. Com ela, Sinnjatorix tenta assumir os poderes do Devorador de Almas. Mas seu frágil corpo humano não pode suportar o esforço, e é destroçado, enquanto uma nova mutação do Devorador de Almas caminha sobre a Terra. Conan e os barachos que retornaram destroem este monstro. Com seu prestígio maior do que nunca entre os piratas, o Cimério se encarrega de ver o que pode ser recuperado de sua fortaleza devastada (Traição em Tortage/ ESC 110).

Barachos no Coração de Kush

No caminho, Conan envia lady Morganis de volta a Zingara. Ela jura que, ao chegar a Kordava, vai torná-lo um homem rico, mas nunca saberemos se ela cumpriu ou não sua promessa. De qualquer forma, Conan há muito já demonstrou sua habilidade de gastar ou perder dinheiro à toa.

Seu navio, o Baleia Corcunda, zarpa rumo ao sul, atrás do bucaneiro zíngaro Zarono Negro, e acaba chegando a Zabhela, onde Conan e seus homens são rapidamente feitos prisioneiros pelos xenófobos kushitas. O Bárbaro se surpreende ao encontrar, entre outros prisioneiros, um antigo inimigo, chamado Imhotep, o Devastador de Mundos, que agora, devido ao encanto de um feiticeiro, apresenta uma aparência humana diante de todos, exceto do Cimério. Tirando proveito da luxúria da rainha de Zabhela, a dupla foge e Conan concorda em ajudar Imhotep a recuperar sua verdadeira forma roubando um amuleto místico - que fora usurpado do Devastador de Mundos - em Kheshatta, a lendária Cidade dos Magos stígia. Em troca, Imhotep promete auxiliar Conan a resgatar seus companheiros barachos capturados pelos kushitas (A Espada e a Foice/ ESC 111). Eles conseguem chegar a Meroê, capital de Kush governada por Ageera, o Farejador de Bruxas. Imhotep, enfraquecido em seu estado humanóide, é novamente capturado, mas Conan escapa e procura a ajuda de sua ex-amante Habarata. Mas ela agora está envolvida com Mongo, capitão dos guardas de Ageera, e Conan e Imhotep são cercados por tropas kushitas. Neste momento, surge nos céus a horda de demônios, montados em corcéis alados, de Imhotep - só que agora sob controle de seu inimigo Hak-Heru, o mago que roubou seu amuleto místico (Invasores de Meroê/ ESC 112).

Os demônios liquidam rapidamente os kushitas. Imhotep se rende para, assim, ser levado a Kheshatta, e deixa sua foice encantada com o Cimério. De posse da foice, Conan parte para a Cidade dos Magos, sabendo que apenas um Imhotep livre poderá ajudá-lo a resgatar sua tripulação. Durante uma escala, na estranha cidade de Gazal, ele bebe da água local e fica tão passivo e amnésico quanto os habitantes locais, até que tropas de Tombalku chegam para destruir a estranha cidade perdida no tempo. Com uma pequena e indesejada ajuda de magia, o Bárbaro vinga os habitantes de Gazal e segue para o norte (Sangue e Morte em Gazal/ ESC 113).

Kheshatta! - De Volta aos Mares

Finalmente Conan chega a Kheshatta e consegue entrar na cidade - mas apenas como escravo. Por obra do destino, o Cimério é comprado por seu antigo companheiro Zula, o último dos zamballahs, que adquiriu o patrimônio de Sho-Onoru, seu antigo mestre.

Tendo ampliado seus conhecimentos de magia, Zula foi admitido no círculo externo do lendário Anel Negro de feiticeiros que governam a cidade. A feiticeira Athyr-Bast, que disputou Conan com Zula no leilão de escravos, tenta matar os dois através de uma monstruosidade de muitas bocas que é derrotada pela combinação dos talentos mágicos de Zula com a espada de Conan. Enquanto isso, um exército meroano se aproxima, pois Ageera decidiu que Meroê e a Cidade dos Magos não podem coexistir no mesmo planeta (Kheshatta/ ESC 114). Zula leva Conan acorrentado até um conclave do Anel Negro a fim de convencê-los a fazer do Bárbaro comandante do exército de Kheshatta para defender a cidade das tropas de Meroê. Mas Hak-Heru e sua amante Athyr-Bast enviam o Cimério para uma dimensão infernal onde as peças monstruosas de um jogo stígio chamado Zinat ganham vida. Ainda assim, Conan sobrevive à experiência - por pouco - e resgata Imhotep. Enquanto isso, as tropas meroanas enfrentam o exército de Kheshatta até atingir um impasse, quando Imhotep mata Hak-Heru e recupera seu amuleto. Retomando o controle de sua horda de demônios, Imhotep elimina o exército meroano e parte com Conan em seu corcel alado. Zula segue para o leste no instante em que o arquimago Thoth-Amon chega para assumir o comando da Cidade dos Magos. Imhotep mantém sua palavra e ajuda a libertar os piratas dos zabhelanos e parte dizendo que, se ele e o Cimério se encontrassem mais uma vez, provavelmente seria como inimigos. Mas Conan não perde tempo pensando no futuro. Ele é novamente senhor de um navio e comandante de uma tripulação baracha, e há uma infinidade de navios mercantes prontos para serem atacados ao norte (Quando Magos Guerreiam/ ESC 115).

Sem dúvida Conan viveu muitas aventuras não narradas como capitão do Baleia Corcunda, mas quando o vemos novamente ele já assumiu o comando de outra embarcação baracha, o Cacatua, e foi capturado por bucaneiros zíngaros sob o comando de Dom Castillius, também conhecido como Basqus, o Açougueiro. Conan é poupado quando conta a história de um tesouro escondido em uma ilha próxima. Quando selvagens aniquilam a tripulação zíngara, os dois capitães forjam uma aliança de conveniência até que cada um possa seguir seu caminho (O Admirável Bárbaro/ ESCOR 1). Como comandante de um navio nos mares do norte (numa aventura em que o cronista narra como se tivesse ocorrido quando Conan tinha 20 anos, o que é lógico, trata-se de um engano) Conan tem de enfrentar o motim de seus homens e a fúria do Kraken, um terrível monstro do mar (Maré Tingida de Sangue/ ESC 137).

Um Novo Tipo de Pirataria

A união de Conan com os mal-organizados piratas barachos acaba chegando ao fim. Em uma proeza ainda a ser narrada, para escapar de uma situação difícil em Porto Tortage, ele faz outra tentativa (sem dúvida condenada ao fracasso) de cruzar a nado o Mar do Oeste. Felizmente é recolhido pelo Falcão, um navio bucaneiro zíngaro comandado por Zaporavo - cuja amante cativa, Sancha, simpatiza com o Cimério. Seguindo inscrições em velhos pergaminhos, Zaporavo navega até uma ilha distante. Ao desembarcar, a tripulação come uma fruta que induz sono, enquanto Zaporavo procura pelo suposto tesouro. O Cimério persegue o capitão e o mata em duelo. Sancha une-se ao Bárbaro e os dois descobrem um tenebroso palácio ao ar livre, onde um gigantesco homem de ébano tortura um zíngaro antes de mergulhá-lo numa estranha piscina que o encolhe até virar estátua miniaturizada. Eles estão quase escapando sem serem notados, quando mais gigantes aparecem saídos da selva carregando a tripulação entorpecida do Pródigo (O Poço Macabro/ ESC 29). Conan atrai os gigantes enquanto Sancha tenta despertar os bucaneiros de sua letargia. No último instante, a tripulação vem em auxílio do Cimério

e os gigantes são mortos. Mas, quando o líder dos gigantes mergulha na piscina, o líquido dela ganha vida e persegue os humanos até o Falcão. Após conseguirem escapar, Conan torna-se capitão do navio e planeja sua volta à pirataria - desta vez como um bucaneiro zíngaro em vez de baracho. Para ele, piratas são todos iguais (Torrente da Perdição/ ESC 29).

Conan agora é um bucaneiro zíngaro, e basicamente persona non grata entre os barachos. Ao mesmo tempo, está mais inclinado a saquear zíngaros, e logo captura Heronan da Varza, um nobre daquele reino. Quando o Falcão ancora numa ilha vulcânica e o casco do navio Fênix é descoberto, Sancha droga a tripulação após obter o juramento de Varza de que a levará até seu pai, o duque de Kordava, no Fênix. Infelizmente, a embarcação já está ocupada por marinheiros mortos-vivos. Conan resgata Varza e Sancha, e concorda em libertá-los no litoral de Zingara, pois não tem interesse em manter Sancha como amante se ela deseja voltar para casa (O Tesouro da Ilha da Morte/ ESC 95). Ele e mais cinco companheiros escapam em um esquife, mas são pegos por uma tempestade e naufragam na costa de Shem. Capturados pela rainha local, Arakthalia, eles lideram uma rebelião contra seu governo severo, até que sua hedionda verdadeira natureza é revelada. Um incêndio purga o palácio, e Conan e seus companheiros sobreviventes retornam ao mar, à procura de um navio de melhor sorte (O Informante/CS 13).

Interlúdio em Terra Firme

Pouco depois, em um porto no Mar do Oeste, Conan e outros marinheiros desempregados ouvem rumores sobre um tesouro e partem em direção ao sul, através das selvas kushitas, para encontrá-lo. Eles seguem por um rio que traz muitas lembranças a Conan - o venenoso Zarkheba, onde morreu Bêlit. Apenas Conan e uma jovem nativa conseguem sobreviver ao ataque de um enorme enxame de marabuntas - formigas capazes de arrancar toda a carne dos ossos de um homem em questão de minutos (As Devoradoras/ ESC 143).

Com a cabeça a prêmio em Shem, Conan é perseguido por um grupo de intrépidas caçadoras de recompensa conhecidas como as Damas de Ferro, mas ambos terminam se tornando aliados contra inimigos comuns, e o Cimério tem um breve romance com uma delas (Os Homens de Barro de Keshan/ ESC 173). De volta à costa, Conan tenta a sorte em Kordava, recorrendo ao velho ofício de ladrão em pleno período da Inquisição Zíngara. Ele consegue virar a mesa contra o conde Villarios, o mais cruel dos inquisidores, e foge da turbulenta capital (Fantasia de Demônio/ CS 7).

A Serviço de um Reino... e a Volta de Toth-Amon!

Na cidade portuária de Shar, o Cimério e um companheiro, Tebnar, aceitam a missão de encontrar para os mercadores uma rota segura até uma certa ilha rica em ouro. Mas, quando os pacíficos habitantes da ilha, os shoths, são cruelmente escravizados, Conan e Tebnar se rebelam e aniquilam os mercadores. Os shoths recuperam a liberdade, mas não a inocência (A Ilha Misteriosa/ CS 11).

Atos malignos estão sendo praticados na capital de Zingara. A princesa Chabela, numa tentativa de ajudar seu pai, o rei Ferdrugo, atacado misticamente, zarpa para consultar seu tio na cidade shemita de Asgalun. Villagro, duque de Kordava (sem dúvida o pai de

Sancha) recruta Zarono Negro, velho inimigo de Conan, para trazer Chabela de volta, pois tem planos de se tornar rei casando-se com ela. Conan descobre a trama e, já que Zarono também lhe roubou um mapa do tesouro, sai em perseguição do bucaneiro. Em um templo semi-arruinado na ilha indicada no mapa, o Cimério descobre que o misterioso tesouro, seja qual for, já foi removido por Zarono. Conan acidentalmente desperta Tsathoggua, guardião do local, uma criatura parecida com um sapo e dura como rocha. O monstro, porém, acaba sendo eliminado, e Conan, Chabela e alguns marinheiros argoseanos, abandonados na ilha sob o comando de Sigurd de Vanaheim, formam uma aliança para recuperar o tesouro e, conseqüentemente, tornar seguro o trono de Zingara (Sonho Sangrento/ ESC 23). Menkara, sacerdote de Set, convence Zarono de que ele e sua tripulação precisam da ajuda do grande feiticeiro Thoth-Amon se pretendem levar a cabo sua missão para o duque de Kordava. Thoth-Amon está furioso por Zarono ter levado apenas uma cópia do Livro de Skelos do templo do sapo - sem perceber que um tesouro ainda maior, a Coroa da Cobra, estava embaixo do ídolo. Conan é quem está com a coroa brilhante, apesar de não ter noção de seu valor além das jóias que carrega. Desembarcando para recolher suprimentos em uma região tropical ao sul, o Cimério encontra seu velho amigo Juma, agora um chefe na costa kushita. Porém, um guerreiro traidor de Juma rouba a Coroa da Cobra e foge pela floresta. Ao persegui-lo, Conan e Chabela terminam como escravos das amazonas negras da cidade de pedra de Gamburu. A princesa é transformada em criada e o Bárbaro torna-se amante de Nzinga, a rainha das amazonas. Entretanto, infeliz diante dos sentimentos de Conan em relação a Chabela, Nzinga o droga e decide executar os dois (Na Trilha da Coroa da Cobra/ ESC 24).
Nzinga está alegremente torturando Chabela quando Thoth-Amon materializa-se misticamente e a derrota. Ignorando a princesa, o feiticeiro parte com a Coroa da Cobra. Conan e Chabela tentam escapar, mas são recapturados e amarrados às Árvores de Kalamtu - plantas carnívoras que o Cimério vence com sua força bruta. Antes que as amazonas possam atingi-lo com suas lanças, Juma chega com um contingente de guerreiros e conquista a cidade. Conan, Chabela e Sigurd resolvem seguir imediatamente para Kordava, na esperança de salvar o rei Ferdrugo (A Árvore Maldita/ ESC 25). O trio (além dos argoseanos de Sigurd) reencontra-se com a tripulação do Pródigo, que foi queimado por Zarono. Juma e seus homens ajudam a reparar o navio, e Conan chega a Kordava no instante em que o manipulador duque Villagro conseguiu a Coroa da Cobra e a colocou na cabeça - apenas para sucumbir aos poderes dela ativados pelo stígio Menkara, que logo depois também acaba sendo morto. Conan e companhia, com o auxílio de Chabela, conseguem unir os zíngaros contra as forças de Thoth-Amon e Zarono Negro, e os dois vilões fogem. Conan se esquiva da oportunidade de se tornar o futuro consorte de Chabela, temeroso de ser transformado em um dândi da corte. Decidido a conquistar seu próprio trono algum dia, o grande Cimério volta ao mar, ao lado de Sigurd e seus bucaneiros, disposto a saquear navios de Argos até Shem (Rei Thoth-Amon/ ESC 25).

A Seguir: Nômade e Mercenário Outra Vez.